

Soft toy contains stiffening wire elements, elastic covering, fabric coating, filling, and limbs

Patent number: DE10000309
Publication date: 2001-07-19
Inventor: MATTHAEI BETTINA (DE)
Applicant: MATTHAEI BETTINA (DE)
Classification:
- international: A63H3/02; A63H3/36
- european: A63H3/02; A63H3/04; A63H3/36B
Application number: DE20001000309 20000105
Priority number(s): DE20001000309 20000105

Abstract of DE10000309

The toy figure (1) consists of at least one elongated, rigid but flexible element (6). The stiffening element consists of a bundle of wires in several layers twisted together and covered by elastic material (13) especially foam. The covering is coated by fabric (14) especially plush. A filling (15) is inserted between the coating and covering round the stiffening element. The stiffening element extends from the neck (7) through the center of the body (2) and legs (5) to each foot (8), and through the arms (4). The mouth (10) and ears (11) are defined by a stiffening element each.

Data supplied from the **esp@cenet** database - Worldwide

THIS PAGE BLANK (USPTO)



⑮ **BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND**



**DEUTSCHES
PATENT- UND
MARKENAMT**

⑫ **Offenlegungsschrift**
⑩ **DE 100 00 309 A 1**

⑤① Int. Cl.⁷:
A 63 H 3/02
A 63 H 3/36

⑦① Aktenzeichen: 100 00 309.5
⑦② Anmeldetag: 5. 1. 2000
⑦③ Offenlegungstag: 19. 7. 2001

DE 100 00 309 A 1

⑦① Anmelder:
Matthaei, Bettina, 22359 Hamburg, DE

⑦④ Vertreter:
Götz & Küchler, 90402 Nürnberg

⑦② Erfinder:
gleich Anmelder

Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen

- ⑤④ Spielzeugfigur
⑤⑦ Die Erfindung richtet sich auf eine Spielzeugfigur mit wenigstens einem langgestreckten, steifen, aber biegsamen Element, welches durch eine Versteifung der Figur eine definierte Einstellung der Körperhaltung, Mimik etc. der betreffenden Figur erlaubt.

DE 100 00 309 A 1

Beschreibung

Die Erfindung richtet sich auf eine Spielzeugfigur.

Spieldfiguren insbesondere in Form von Plüschtieren haben üblicherweise eine vorgegebene Form und Pose, in der Regel sitzend, stehend oder liegend, wobei die Körper weicher oder fester gestopft sind. Daneben gibt es aufziehbare oder batteriebetriebene Plüschtiere mit einem vorgegebenen und zeitlich begrenzten Bewegungsablauf.

Andererseits sind Plüschtiere für Kinder nicht einfach nur ein 'Spielzeug', sondern bilden ein Bezugsobjekt ähnlich einem Freund, Vertrauten, Dialogpartner, etc. In besonderen Fällen können derartige Figuren zumindest vorübergehend sogar einen Freund ersetzen. Für diesen Zweck sollte eine Spielzeugfigur jedoch verschiedene Ausdrucksmöglichkeiten erhalten.

Die Lösung dieses Problems gelingt mit wenigstens einem langgestreckten, steifen, aber biegsamen Element, welches durch eine Versteifung der Figur eine definierte Einstellung der Körperhaltung, Mimik, etc. der betreffenden Figur erlaubt.

Die erfindungsgemäße Spielzeugfigur ist in den Gliedmassen biegsam und/oder in der Mimik veränderbar, wobei die jeweilige Pose (oder der jeweilige Ausdruck) sich nicht willkürlich verändert, sondern solange wie gewünscht in der einmal vorgegebenen Position bleibt.

Die erfindungsgemäßen Figuren können sitzende, stehende oder liegende Haltung haben. Aber die Kinder können sie auch so biegen, dass sie die Beine übereinander schlagen, Spagat machen, Ballettposen einnehmen, ein anderes Plüschtier innig umarmen, in ein Buch gucken, einen Zahnputzbecher oder kleines Musikinstrument halten, etc. Darüber hinaus können die Kinder bei den erfindungsgemäßen Figuren die Mimi insbesondere im Bereich des Mundes verändern – zu einem Lachen, Lächeln, Erstaunt- oder Traurigsein. Je nach Typ und Gestalt der einzelnen Figuren sind auch Ohren, Flügel, Schwänze oder Nasen biegsam.

Durch die Möglichkeiten von 'Körpersprache' und Ausdruck von Emotionen bieten die erfindungsgemäßen Spielzeugfiguren eine neue Dimension für kindliches Rollen- und Fantasienspiel. Die erfindungsgemäße Figur kann quasi auf das Kind 'reagieren' oder Abbild der kindlichen Situation sein.

Die erfindungsgemäße Figur besteht aus:

- Versteifungselement (Draht);
- Umhüllung (Schaumstoff);
- Füllstoff (Watte, Granulat, Schafwolle o. ä.);
- genähtem Bezug (Stoff, Plüsch).

Für die Herstellung der Draht-Schaumstoff-Konstruktion wird eine Form entsprechend der Größe und Form des Plüschtieres aus Gips oder Acryl gegossen.

Diese Form wird mit dünnem Endlos-Aludraht mehrfach ausgelegt, so daß der Draht nirgendwo gelötet werden muß. Damit werden Sollbruchstellen vermieden. Außerdem sind viele feine Drähte zusammen weitaus stabiler als wenige oder nur ein dickerer Draht.

Die Anzahl der Drähte im Bereich von Armen, Beinen, Hals oder Fingern richtet sich nach Größe der Gliedmassen und danach, wie stark sie beansprucht werden.

Neben der Anzahl der Drähte ist auch die Beschaffenheit des Drahtes variabel: Weicher für kleinere Plüschtiere, stabiler für größere oder schwerere Plüschtiere. In beiden Fällen werden zur Erhöhung der Stabilität die Drähte verdreht.

Anschließend wird die Form mit Latexschaum ausgegossen. Dabei handelt es sich um einen Schaum, der auch im Theater- und Kinobereich verwendet wird und gesundheit-

lich unbedenklich ist.

Sollte wider Erwarten einer der Drähte brechen, besteht dennoch keine Verletzungsgefahr: Die Verzwirbelung sorgt dafür, daß kein einzelner Draht weit aus dem Drahtbündel herausragt, und der feinporige Latexschaum bildet eine sichere Umhüllung.

Für die Veränderbarkeit der Mundpartie/Mimik einer erfindungsgemäßen Figur wird eine der Kopfgröße der Figur entsprechend große Form gegossen. Wieder wird die Form mit dünnem Endlos-Aludraht ausgelegt, diesmal in Form einer Ellipse etwa in dem Bereich, der quasi dem 'Oberkiefer' und dem 'Unterkiefer' entspricht. Die Latexschaum-Umhüllung hält die Drähte in ihrer Position und gibt Schutz.

Direkt verbunden mit der Kopf-Form sind auch die Drähte, die für die Beweglichkeit von Ohren und Nase sorgen.

Die fertige Draht-Schaumstoff-Konstruktion wird in die genähte Stoffhülle gegeben, die Zwischenräume werden mit Füllstoffen ausgestopft, z. B. Watte oder Schafwolle für Arme und Beine, Granulat für die Körpermitte.

Weitere Merkmale, Einzelheiten, Vorteile und Wirkungen auf der Basis der Erfindung ergeben sich aus der nachfolgenden Beschreibung eines bevorzugten Ausführungsbeispiels der Erfindung sowie anhand der Zeichnung. Hierbei zeigt:

Fig. 1 einen Schnitt durch eine erfindungsgemäße Spielzeugfigur;

Fig. 2 den Kopf der Spielzeugfigur aus Fig. 1 bei veränderter Mimik;

Fig. 3 eine Ansicht entsprechend Fig. 2 bei abermals verstelltem Gesichtsausdruck; sowie

Fig. 4 eine Ansicht entsprechend Fig. 2 bei wiederum anderem Gesichtsausdruck.

Die Spielzeugfigur 1 umfaßt einen Rumpf 2 mit einem Kopf 3, zwei Armen 4 und zwei Beinen 5. Ihre Stabilität erhält die Fig. 1 aus einem inneren Skelett aus Metalldrähten, die jeweils mehrfach genommen und zu Bündeln 6 verdreht sind.

Ein erstes Metalldrahtbündel 6 ist beim Hals 7 der Fig. 1 beginnend durch den Rumpf 2 und ein Bein 5 bis zu einem Fuß 8 und von dort wieder nach oben zu dem anderen Bein 5, den zweiten Fuß und zurück durch den Rumpf 2 bis zum Hals 7 verlegt. Ein zweites Metalldrahtbündel 6 verläuft von einer Hand 9 durch den betreffenden Arm 4, in Schulterhöhe durch den Rumpf 2, durch den anderen Arm 4 bis zu der zweiten Hand 9. Ein drittes Metalldrahtbündel 6 weist eine Ellipsenform auf und umgibt die Mundpartie 10 der Fig. 1. Schließlich durchsetzt ein viertes Metalldrahtbündel 6 den Kopf 3 der Fig. 1 von einem Ohr 11 bis zum anderen.

Je nach den gewünschten Eigenschaften der Fig. 1 können die verschiedenen Metalldrahtbündel 6 in dem Bereich von Kreuzungs- oder Berührungspunkten 12 miteinander verbunden sein.

Dieses Metalldrahtgerüst 6 ist in einer Schaumstoffhülle 13 eingebettet, welche einen in sich geschlossenen Körper bildet, welcher der Rohform der Fig. 1 entspricht. Dieser Rohkörper 13 ist mit einem genähten Bezug 14 aus Plüsch versehen. In den Zwischenraum zwischen dem Rohkörper 13 und dem Bezug 14 ist eine Füllung 15 hineingestopft, um figurtypische Körperformen (dicker Bauch 16, breite Mundpartie 10) hervorzuheben.

Durch die Metalldrahtbündel 6 bleibt eine vorgegebene Körperhaltung wie auch der Gesichtsausdruck erhalten, bis das spielende Kind durch Verbiegen der Metalldrahtbündel 6 eine Veränderung herbeiführt.

Wie die Fig. 2 bis 4 zeigen, können mit den Metalldrahtbündeln in den Ohren 11 und am Mund 10 verschiedene Emotionen zum Ausdruck gebracht werden, von erstaunt

(Fig. 1) über heiter-beschwingt (Fig. 2) und fröhlich (Fig. 3) bis hin zu ärgerlich-traurig (Fig. 4).

Patentansprüche

1. Spielzeugfigur (1), **gekennzeichnet durch** wenigstens ein langgestrecktes, steifes, aber biegsames Element (6), welches durch eine Versteifung der Figur (1) eine definierte Einstellung der Körperhaltung, Mimik, etc. der betreffenden Figur (1) erlaubt. 5
2. Spielzeugfigur nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, dass das versteifende Element aus einem Bündel (6) von Drähten gebildet ist. 10
3. Spielzeugfigur nach Anspruch 2, dadurch gekennzeichnet, dass das Drahtbündel (6) aus mehreren Lagen eines Drahtes gebildet ist. 15
4. Spielzeugfigur nach Anspruch 3, dadurch gekennzeichnet, dass die einzelnen Lagen des Drahtbündels (6) miteinander verdreht sind. 20
5. Spielzeugfigur nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, dass das versteifende Element (6) von einem elastischen Stoff (13), insbesondere Schaumstoff od. dgl., umhüllt ist. 25
6. Spielzeugfigur nach Anspruch 5, dadurch gekennzeichnet, dass die Umhüllung (13) des versteifenden Elements (6) mit einem Stoff (14), insbesondere Plüsch, bezogen ist. 30
7. Spielzeugfigur nach Anspruch 6, dadurch gekennzeichnet, dass zwischen dem Bezug (14) und der Umhüllung (13) des versteifenden Elements (6) eine Füllung (15) zur Hervorhebung verschiedener Körperformen vorgesehen ist. 35
8. Spielzeugfigur nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, dass ein versteifendes Element (6) sich von dem Hals (7) der Figur (1) durch die Körpermitte (2) bis zu je einem Fuß (8) erstreckt, um den Körper (2) und die Beine (5) zu versteifen. 40
9. Spielzeugfigur nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, dass die beiden Arme (4) ein versteifendes Element (6) enthalten. 45
10. Spielzeugfigur nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, dass der Mundumriß (10) durch ein versteifendes Element (6) definiert verstellbar ist. 50
11. Spielzeugfigur nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, dass die Ohren (11) ein versteifendes Element (6) enthalten. 55
12. Spielzeugfigur nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, dass ein oder mehrere versteifende Elemente (6) miteinander verbunden sind. 60

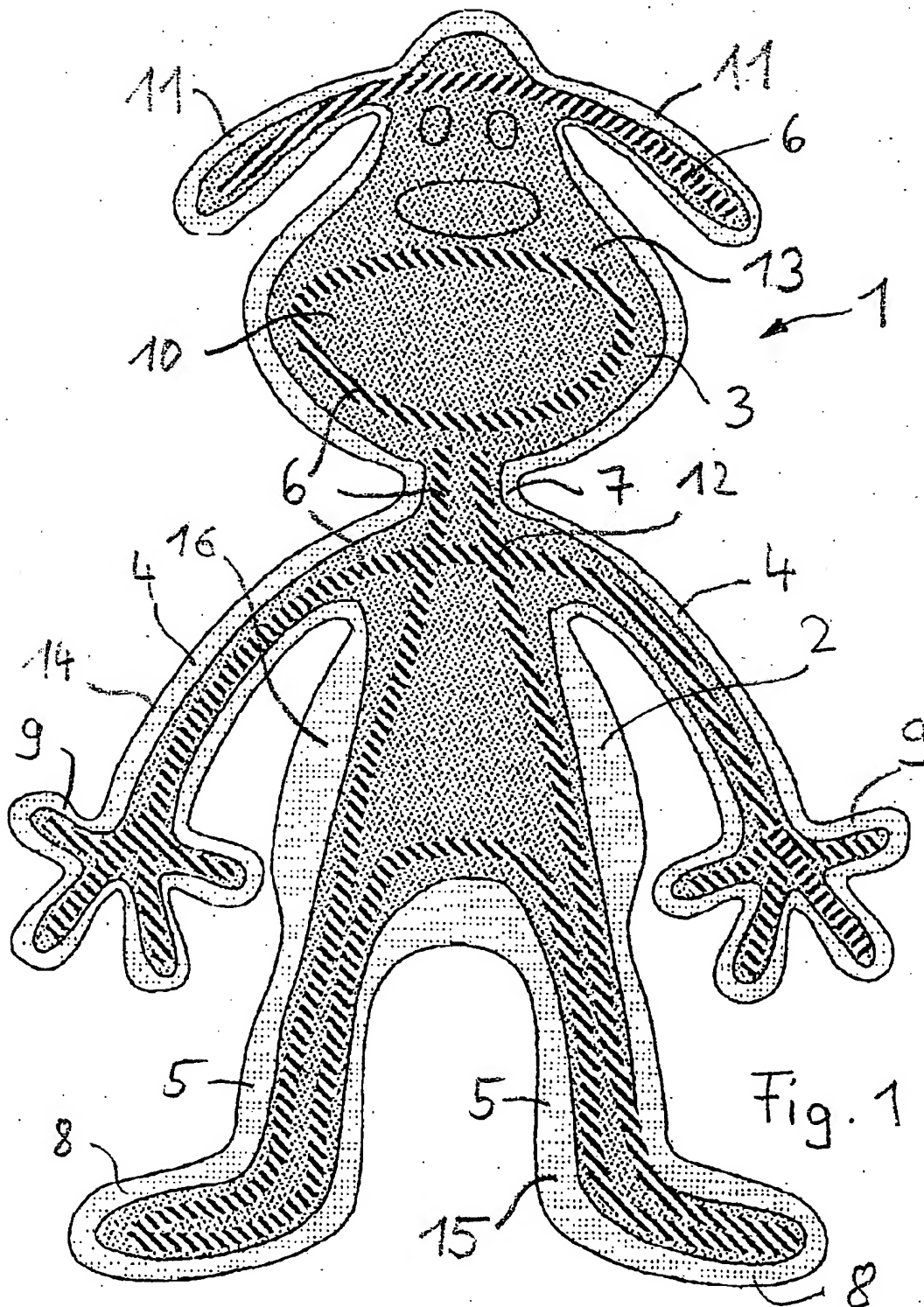
Hierzu 2 Seite(n) Zeichnungen

55

60

65

- Leerseite -



Draht



Schaum



Füllung



Bezug

BEST AVAILABLE COPY

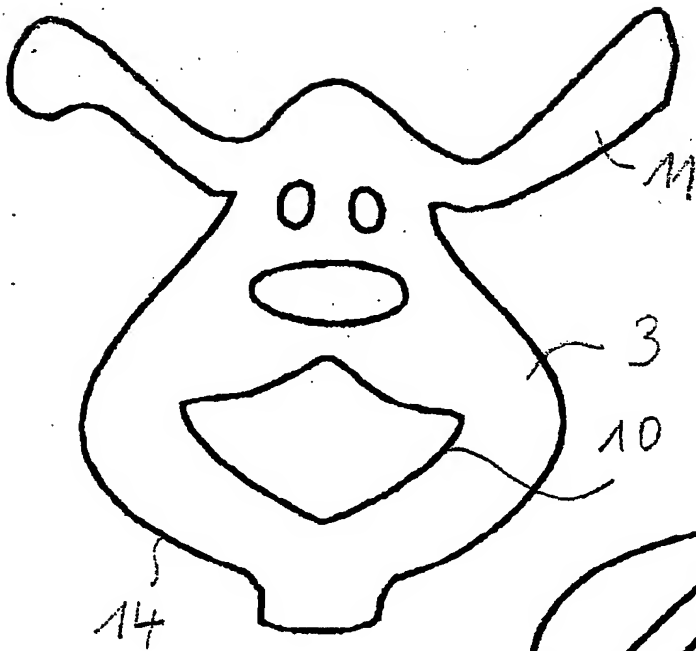


Fig. 2

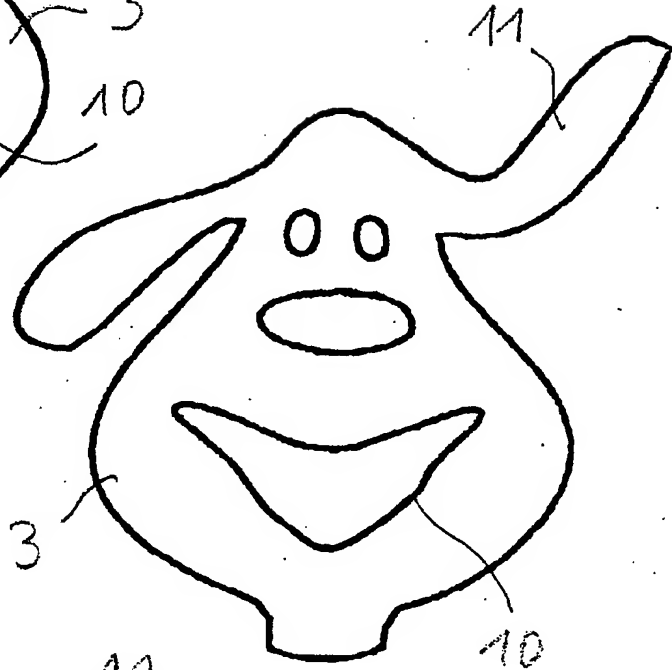


Fig. 3

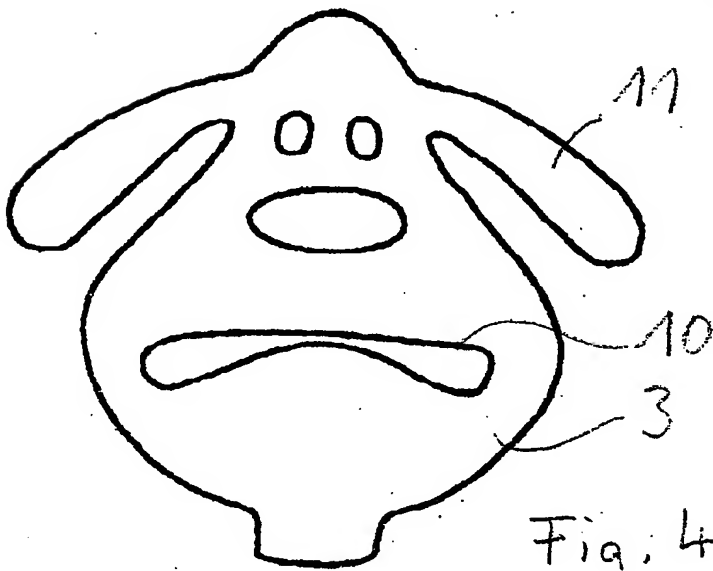


Fig. 4